

# **MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITI SISWA PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Zelhendri Zen, Ahmad Johari Sihes  
Universiti Teknologi Malaysia, Skudai, Johor

## **ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk membangun model pembelajaran sinektik dalam meningkatkan kreativiti siswa pada mata kuliah Kewirausahaan (*Entrepreneurship*) di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, karena belakangan ini kreativiti siswa itu sangat rendah. Rendahnya kreativiti siswa bisa jadi disebabkan karena pensyarah: (1) kurang memahami konsep kreativiti, sehingga tidak tahu bagaimana proses kreatif dilakukan pada siswa, (2) adanya keraguan apakah kreativiti dapat diterapkan dalam proses pembelajaran melalui metode atau model pembelajaran di kelas, dan, (3) dalam pembelajaran lebih pada pencapaian nilai akademik dari hasil proses hafalan (konvergen) ketimbang berpikir kreatif (*divergen*). Kreativiti siswa dapat ditingkatkan melalui pembangunan model pembelajaran sinektik pada mata kuliah Kewirausahaan (*Entrepreneurship*). Pembelajaran Sinektik bertujuan untuk mengembangkan kreativiti siswa melalui aktivitas metaporik (Analogi langsung dan Analogi personal) diharapkan mampu mendorong siswa terlibat aktif dalam tindakan kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Subjek kajian terdiri dari pada siswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Hasil kajian mendapati bahwa Pengembangan model ini menghasilkan sebuah model pembelajaran sinektik dalam mata kuliah Kewirausahaan di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Padang. Dari hasil pengujian, model sinektik lebih efektif dari pada model konvensional yang selama ini digunakan dalam mata kuliah Kewirausahaan.

Kata Kunci: kewirausahaan (*Entrepreneurship*), model pembelajaran Sinektik, kreativiti

## Pendahuluan

Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013, tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativiti, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan. Salah satu yang menjadi sorotan dalam PP tersebut adalah kreativiti.

Memahami konsep kreativiti ini, dalam kehidupan siswa baik di kampus maupun di lingkungan masyarakat, sebenarnya sangat dibutuhkan, karena;

1. Memaparkan sikap dan menghargai terhadap kewirausahaan yang sedang didengung-dengunkan sekarang
2. Memaparkan kreativiti melalui kegiatan nyata dalam rangka meningkatkan daya dukung lingkungan dan usaha pemeliharaan keseimbangan lingkungan hidup dan menciptakan lapangan pekerjaan
3. Memaparkan peranan serta secara nyata dalam setiap usaha pemanfaatan daya dukung lingkungan dan usaha pemeliharaan alam sekitar.

Gagasan munculnya kewirausahaan, tidak terlepas dari permasalahan banyaknya jumlah pengangguran kini yang semakin meningkat. Menurunnya kualitas dan meningkatnya jumlah pengangguran turut pula dialami di Indonesia, ditunjukkan banyaknya jumlah pencari kerja yang tidak seimbang dengan jumlah lapangan pekerjaan yang tersedia, sehingga kurang memberikan manfaatnya bagi kehidupan manusia. Oleh karenanya untuk menangani hal tersebut, diperlukan pemecahan secara arif dan kreatif yang ditunjukkan melalui pelbagai idea dan produk kreatif oleh siswa, sehingga diharapkan dapat menjawab pelbagai permasalahan alam sekitar termasuk mempunyai kemampuan mengendalikan keseimbangan lingkungan hidup. Selama ini pensyarah tidak dapat memancing kreativiti, memupuk kreativiti dan merangsang pertumbuhan kreativiti itu sendiri (Williams, 1980, Munandar, 1999).

Kurang berkembangnya kreativiti siswa dan kurang kesungguhan peranan jurusan dan kampus dalam mendorong kreativiti pelajar, hal tersebut boleh difahami, memandangkan banyak pensyarah yang mengekspresikan pandangan bahawa kreativiti adalah sebuah aspek yang dinilai rendah dan diremehkan dalam pendidikan di sekolah. Termasuk aspek kunci dalam pengajaran dan pembelajaran yang seringkali kurang diperhatikan kerana kerumitan (Beetlestone, 2011: xiv). Proses berfikir dan sifat kreatif sebaiknya dikembangkan sedini mungkin untuk mencetak individu-individu yang mampu memberikan alternatif penyelesaian masalah dan mencipta karya yang kreatif dimasa yang akan datang. Melalui mata kuliah merupakan salah satu cara pendidikan formal yang boleh menjadi wadah untuk mengembangkan kreativiti individu.

Hakikat pembelajaran yang diberikan untuk setiap mata kuliah termasuk kewirausahaan, sepatutnya bertujuan untuk mengembangkan pemikiran kreatif siswa. Kaedah pembelajaran yang diberikan antara lain merangkum kegiatan: menjelajah, menghasilkan, mencari, mencipta, membayangkan, mengandai-andai, serta membuat hipotesis (Sternberg, 2003). Salah satu faktor penyebab pendidikan

tidak kreatif adalah karena suasana pembelajaran kurang hidup atau menjenuhkan kerana bahan pembelajaran yang disampaikan membosankan. Untuk mengatas masalah ini perlu dicari kaedah pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pelajar, salah satunya adalah kaedah sinektik.

Pada dasarnya, pembelajaran sinektik direka untuk mengukuhkan struktur kognitif siswa. Teori kognitif sebagai acuan untuk mempelajari kaedah rawatan yang berkesan dalam rangka pembangunan kreativiti pelajar di sekolah. Secara umum teori-teori kognitif melandaskan pandangannya mengenai kreativiti sebagai fungsi dinamik dan interaktif dari perkembangan kognitif individu (Hersch, 1973). Pandangan ini menunjukkan bahwa kreativiti bukan hanya semata-mata akibat, tetapi juga dapat mengembangkan fungsi-fungsi kognitif yang lain. Teori kognitif sebahagian besar memusatkan perhatiannya kepada kemampuan berfikir dan menyelesaikan masalah secara kreatif (Guilford, 1968; Torrance, 1974).

Pembelajaran sinektik bertujuan untuk mengembangkan kreativiti pelajar melalui aktiviti metaporik (analogi langsung dan analogi personal) diharapkan mampu mendorong pelajar terlibat aktif dalam tindakan kreatif saat pelaksanaan kurikulum di kelas. Demikian juga pembelajaran pendidikan lingkungan hidup mempunyai tujuan untuk mengembangkan kreativiti, dalam hal ini kemampuan berfikir kreatif siswa. Rendahnya kreativiti siswa bisa jadi dimungkinkan karena guru: (1) kurang memahami konsep kreativiti, sehingga tidak tahu bagaimana proses kreatif dilakukan pada siswa, (2) adanya keraguan apakah kreativiti dapat diterapkan pada PBM melalui metode atau model pembelajaran di kelas, dan (3) dalam pembelajarannya lebih pada pencapaian nilai akademik dari hasil proses hafalan (konvergen) ketimbang berpikir kreatif (*divergen*). Oleh sebab itu, penelitian bermaksud untuk mengembangkan model pembelajaran sinektik dalam meningkatkan kreativiti siswa pada mata kuliah kewirausahaan.

Model pembelajaran sinektik dalam meningkatkan kreativiti siswa pada mata kuliah kewirausahaan di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. sangat penting untuk saat ini dikembangkan, karena belakangan ini kreativiti siswa itu sangat menurun. Kreativiti siswa tersebut dapat ditingkatkan melalui pengembangan model sinektik pada mata kuliah kewirausahaan. Selain itu, model pembelajaran ini juga bermanfaat bagi pensyarah lain sebagai salah satu alternatif model pembelajaran. Sedangkan bagi peneliti lain bermanfaat sebagai bahan masukan untuk menginspirasi dan memotivasi agar muncul ide-ide baru yang inovatif dalam rangka pengembangan model pembelajaran.

Sedangkan hakikat pembelajaran sinektik dibangunkan pertama kali oleh Gordon sebagai kaedah penyelesaian masalah dalam bidang sains dan teknologi dan kemudian diterapkan di dunia pendidikan sebagai kaedah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Gordon (Starko, 1995:221) mengatakan "*synectics is an original word coined to mean the joining together of different and apparently irrelevant elements*". Sinektik bermakna sebagai teknik mempertemukan secara bersama unsur-unsur yang berbeda dan yang seolah-olah (secara fisik) tidak relevan untuk memperoleh satu pandangan baru.

Synectics adalah sebuah teknik penyelesaian masalah yang sering dipakai dalam berbagai diskus. Teknik ini diperkenalkan pertama kali oleh William Gordon pada tahun 1961 melalui buku karangannya, *Synectics*. Banyak orang

yang pernah memakai teknik ini mengakui jika teknik ini lebih ampuh dibanding sumbang saran, karena teknik ini menggabungkan antara teknik-teknik kreativiti (terutama analogi dan metafora) dengan beberapa peraturan yang lebih baku sehingga proses penuangannya berlangsung lebih berstruktur dan berkesan. Sama seperti teknik-teknik berfikir kreatif lain, synectics mengajar kita untuk "mempercayai hal-hal asing, dan mengasingkan hal-hal yang dipercayai." Dengan kata lain, kita diajak untuk memanfaatkan analogi-analogi yang kelihatannya tidak berkaitan dengan masalah yang hendak diselesaikan, dan pada masa yang sama melupakan idea-idea konvensional yang biasa dipakai ([www.itpin.com](http://www.itpin.com)).

Banyak juga yang menganggap synectics sebagai variasi lain dari *brainstorming*. Memang ada persamaannya, terutama bila synectics dilakukan dalam diskusi. Namun, berbeda dengan sumbang saran yang membiarkan para peserta mengeluarkan ide tanpa batasan yang jelas, synectics memberikan beberapa batasan sehingga terkesan lebih berstruktur.

Struktur synectics boleh dilihat dari penentuan empat jenis analogi yang akan dipakai selama sesi pemecahan masalah. Keempat jenis analogi tersebut adalah: personal analogy, direct analogy, symbolic analogy, dan fantasi analogy. Personal analogy meminta peserta sesi mengenal pasti dirinya dengan sebagai atau keseluruhan masalah atau penyelesaian. Direct analogy mencoba menyelesaikan masalah dengan mencari analogi langsung dari tempat lain, aplikasi lain, teknologi lain, pengetahuan lain, dll. Symbolic analogy hampir sama dengan personal analogy, tetapi pengenalan dilakukan bukan dengan peserta, melainkan dengan objek lain. Fantasy analogy peserta-peserta berkhayal sejauh-jauhnya untuk menyelesaikan masalah.

Hakikat sinektik Gordon boleh merangsang berfikir kreatif dengan jalan breaking mental set (mengaktifkan proses mental). Umumnya manusia terhadap pemikirannya sehingga menjadi terbiasa menggunakan kerangka-kerangka acuan (berfikir) tertentu. Misalnya, pena merupakan alat untuk menulis. Sementara itu, kita terus berfikir sesuai dengan kerangka acuan tersebut, tidak ada idea-idea baru yang muncul. Namun, jika kita menganggap bahwa suatu pena analog dengan suatu kapal udara, maka imajinasi kita mulai "terbakar" dan idea-idea baru mula "mengalir".

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan, yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan sebelum mengembangkan model sinektik. Hasil analisis kebutuhan dan sintaks model pembelajaran sinektik menjadi panduan dalam mengembangkan model sinektik untuk meningkatkan kreativiti siswa pada mata kuliah Kewirausahaan. Setelah itu, dilakukan pengujian efektivitas implementasi model sinektik pada mata kuliah Kewirausahaan dengan instrumen yang sudah dikembangkan.

## Hasil dan Pembahasan

Model Pembelajaran Sinektik yang Dikembangkan
<p>Desain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tujuan pembelajaran:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Karakteristik tujuan mengacu kepada pengembangan pola berpikir kreatif dan sesuai dengan SAP dan silabus</li> </ul> </li> <li>➤ Materi Pembelajaran:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Dikembangkan materi pembelajaran berdasarkan teknik <i>brainstorming</i></li> </ul> </li> <li>➤ Prosedur pembelajaran:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Input substantif: - penjelasan tujuan pembelajaran                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- klarifikasi topik baru</li> </ul> </li> <li>• analogi langsung:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- mengajukan analogi langsung dengan dibantu media audio visual dan media bagan</li> <li>- penjelasan kaitan dan perbedaan</li> </ul> </li> <li>• Analogi personal:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- mengajukan analogi personal mendiskusikan hasil pekerjaannya dengan teman</li> </ul> </li> <li>• Eksplorasi:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri</li> </ul> </li> <li>• Memunculkan analogi baru: - mengajukan analogi untuk menjelaskan persamaan dan perbedaan</li> </ul> </li> <li>➤ Evaluasi             <ul style="list-style-type: none"> <li>Dikembangkan evaluasi dalam bentuk tes kreativiti berdasarkan materi yang telah disampaikan pensyarah</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Implementasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Input substantif:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensyarah sudah menginformasikan tujuan pembelajaran</li> <li>• Klarifikasi topik baru dan memberikan pertanyaan pada siswa untuk menguatkan pemahamannya terhadap materi yang sedang dibahas</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul> </li> <li>➤ Analogi langsung, membandingkan dan menjelaskan perbedaan-perbedaan:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensyarah mengajukan analogi langsung</li> <li>• Menjelaskan aspek-aspek yang terdapat dalam materi dalam bentuk bagan</li> <li>• Pensyarah meminta siswa mendeskripsikan analogi tersebut, kemudian mendiskusikannya</li> <li>• Media pembelajaran berupa bagan digunakan selama proses pembelajaran</li> <li>• Pensyarah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan</li> </ul> </li> <li>➤ Analogi personal:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensyarah meminta siswa mengajukan analogi personal</li> <li>• Hasil analogi personal didiskusikan oleh siswa dengan memunculkan gagasan-gagasan yang beragam dengan menggunakan teknik curah pendapat (<i>brainstorming</i>)</li> <li>• Hasil analogi personal didiskusikan oleh siswa dengan memunculkan gagasan-gagasan yang beragam</li> </ul> </li> <li>➤ Eksplorasi:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensyarah meminta siswa menjelaskan kembali materi yang dibahas</li> <li>• Pensyarah meminta siswa menelaah kembali topik semula dengan bahasanya sendiri</li> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk membuat catatan</li> </ul> </li> <li>➤ Memunculkan analogi baru:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensyarah meminta siswa mengajukan analogi baru untuk memahami persamaan dan perbedaan</li> <li>• Siswa menemukan gagasan di depan kelas</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Evaluasi:</b></p> <p>Evaluasi digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengukuran</p>

dilakukan terhadap hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan tugas membuat uraian tentang materi pembelajaran yang sedang dibahas oleh pensyarah, dan siswa mengerjakannya di kelas.

Kreativiti diartikan sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru atau menghasilkan idea-idea baru yang menyimpang dari pola berfikir tradisional. Salah satu program untuk membangunkan kaedah pembelajaran di sekolah selama beberapa tahun terakhir ini, telah menekankan pada penglibatan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif melalui kegiatan-kegiatan yang berorientasikan pada pembangunan kreativiti.

Sinektik merupakan suatu kaedah pembelajaran untuk mengembangkan kreativiti siswa. Gordon (Starko, 1995:221) menyatakan "kaedah pembelajaran sinektik adalah suatu pola pembelajaran yang dirancang pensyarah secara khusus untuk mengembangkan kreativiti siswa melalui aktiviti-aktiviti metaporik (analogi) dalam rangka memperoleh suatu gagasan baru". Aktivitas-aktivitas metaporik ini boleh berupa mengaitkan unsur-unsur yang berbeda atau mengaitkan unsur-unsur yang seolah-olah tidak relevan dengan materi yang sedang dibahas.

Kaedah pembelajaran sinektik yang dibangunkan oleh Gordon dapat digunakan pensyarah untuk mengembangkan kreativiti siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok melalui aktivitas metaporik. Kaedah pembelajaran sinektik sangat menekankan terhadap pembentukan kreativiti sebagai suatu proses yang sadar, dalam arti bagaimana mahasiswa terbiasa berkelakuan kreatif setiap hari di lingkungan kampus. Kaedah Gordon yang menjadi prinsip aktivitas adalah aktivitas metaforik, melalui kegiatan metaforik ini, kreativiti menjelma menjadi proses sadar. Metafora-metafora membentuk hubungan persamaan, membedakan objek atau idea yang satu dengan yang lain melalui objek pengganti. Dalam kegiatan ini, pensyarah dapat menggugah siswa melalui soalan-soalan evokatif, yakni sejenis soalan terbuka yang membolehkan siswa terlibat dalam proses kreatif.

Strategi kaedah Gordon menggunakan aktivitas metaforik yang terancang memberikan struktur langsung untuk mengembangkan imaginasi dan pemahaman siswa atau individu secara bebas dalam kehidupan sehari-hari (Joyce dan Weil, 1986:168). Dengan demikian, aktiviti metaforik bermanfaat dalam membantu siswa untuk menyambung masalah yang dikenalnya menuju ke masalah baru atau sebaliknya, kerana itu sebagai asas aktiviti kaedah Gordon adalah metaforik. Gordon (dalam Evans, 1991:83) awalnya meneliti beberapa penemuan sejarah dan mendapatkan bahwa analogi merupakan wawasan kunci untuk merumuskan proses synectics.

Synectics sebagai sebuah kaedah pembelajaran yang mengembangkan kreativiti, dibahas oleh Joyce dan Weil (1980:165-186) dalam bukunya "Kaedah of Teaching", yaitu *synectics is a kaedah to develop creativity*, synectics merupakan cara yang tepat untuk melibatkan siswa dalam perbincangan yang imaginatif dan menghasilkan strategi pemecahan masalah yang tidak lazim tetapi boleh dilaksanakan. Melalui synectics pelajar boleh belajar strategi yang bermakna untuk menyelesaikan masalah. Apabila dikaitkan dengan klasifikasi

besar tentang kaedah-kaedah mengajar yang dikemukakan Joyce dan Weil (1992), kaedah pembelajaran sinektik termasuk rumpun kaedah pembelajaran "information processing", yang menekankan pada peningkatan berfikir kreatif (*enhancing creative thought*). Ini bermakna bahwa kaedah pembelajaran ini direka secara khusus untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif melalui latihan-latihan menggunakan analogi atau metaporik baru (Gordon, dalam Joyce dan Weil, 1996:233).

Selanjutnya, jika dikaitkan dengan perspektif Miller dan Seller (1985:6-8), kaedah pembelajaran sinektik ini termasuk dalam kedudukan transaksi (*transaction position*). Alasannya, kaedah pembelajaran sinektik mempunyai tujuan ingin meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pelajar dan hal ini merupakan komponen utama dari kedudukan transaksi. Ada dua jenis dari kaedah pembelajaran sinektik, yaitu kaedah pembelajaran untuk mencipta sesuatu yang baru (*creating something new*) dan kaedah pembelajaran untuk melazimkan terhadap sesuatu yang masih asing (*making the strange familiar*). Kedua jenis kaedah pembelajaran tersebut dapat dilihat pada bagan 1 dan bagan 2.

Berdasarkan pada dua strategi tersebut, dalam kajian ini menggunakan strategi kedua. Alasannya, strategi ini mempunyai tujuan membantu siswa menyelesaikan masalah-masalah sosial secara menyeluruh dan mendalam, yang sesungguhnya, merupakan aspek penting dari kemampuan berfikir kreatif. Strategi kedua ini, dijangka akan lebih sesuai dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran persekitaran hidup yang menekankan kemampuan pemecahan masalah-masalah sosial secara menyeluruh dan mendalam.

Selanjutnya, jika menganalisis hasil uji coba model synectic yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativiti siswa pada mata kuliah Kewirausahaan, hasil uji coba yang terdiri dari aspek: a) implementasi model pembelajaran, b) kemampuan kinerja pensyarah, c) kemampuan siswa, d) penggunaan fasilitas, dan e) faktor-faktor hambatan dirinci dan diberi skor 0-100. Adapun rincian dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut:

1. implementasi model pembelajaran:
  - a. Kesesuaian dengan rencana pembelajaran (50)
  - b. Penerapan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran (50)
2. kemampuan kinerja pensyarah:
  - a. Menjelaskan tujuan (10)
  - b. Menyajikan materi baru (10)
  - c. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (10)
  - d. Meminta siswa mengajukan analogi langsung terhadap materi yang sedang dibahas (10)
  - e. Mendeskripsikan aspek-aspek yang sama dan berbeda antara yang ada dalam materi yang dibahas dengan objek atau kegiatan yang dianalogikan (10)
  - f. Meminta siswa mengajukan analogi personal (10)
  - g. Meminta siswa menjelaskan kembali terhadap materi yang baru saja dibahas (10)

- h. Meminta siswa mengajukan analogi baru terhadap materi yang sedang dibahas (10)
- i. Membimbing atau mengarahkan aktivitas siswa supaya terlibat aktif dalam perkuliahan
- j. Melakukan pengukuran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (10)
- 3. kemampuan siswa:
  - a. Mengajukan analogi langsung tentang suatu objek atau kegiatan terhadap materi yang dibahas (20)
  - b. Mendeskripsikan aspek-aspek yang sama atau berbeda antara yang ada dalam objek atau kegiatan yang dianalogikan dengan yang ada dalam materi yang sedang dibahas (20)
  - c. Menjelaskan kembali materi yang sedang dibahas dengan bahasanya sendiri (20)
  - d. Mengajukan analogi baru atau yang lainnya terhadap materi yang sedang dibahas (20)
  - e. Mengikuti petunjuk dan bimbingan guru dalam menyelesaikan tugas-tugas pada setiap tahap pembelajarannya (20)
- 4. penggunaan fasilitas:
  - a. Menggunakan alat peraga (20)
  - b. Menggunakan contoh-contoh (tiruan atau benda sebenarnya) (20)
  - c. Membuat catatan kemajuan siswa (20)
- 5. faktor-faktor hambatan:
  - a. Setiap hambatan yang teridentifikasi diberi skor 10.

Efektivitas model dilihat dari bagaimana model tersebut dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar dan diukur berdasarkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang kuliah menggunakan model pembelajaran sinektik jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Implementasi model pembelajaran sinektik diawali dengan pengembangan rencana pembelajaran. Implikasi dari pengembangan rencana pembelajaran ini pensyarah harus memahami apa yang menjadi tuntutan kurikulum agar perencanaan dapat dikembangkan dengan baik. Dalam hal ini posisi pensyarah sebagai pengembang kurikulum di kelas berfungsi sebagaimana yang diharapkan. Tuntutan terhadap kinerja pensyarah adalah peningkatan kreativiti dan memperluas serta memperdalam wawasannya mengenai substansi materi, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir para siswanya.

Dampak lebih lanjut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih terfokus, pengkajian terhadap substansi materi lebih bermakna (menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan perumpamaan atau kiasan dan contoh-contoh yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan), menggunakan analogi langsung dan personal untuk berperan sebagai sesuatu objek kejadian atau kegiatan yang berkaitan dengan materi yang sedang dibahas, mengajak siswa membandingkan atau mengklarifikasi kebenaran tentang objek kejadian atau kegiatan yang dianalogikan dengan materi yang sedang diajarkan, dan



menanyakan kepada siswa persamaan atau perbedaan aspek- aspek yang terdapat dalam topik materi yang sedang dibahas.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran sinektik ini di sisi lain lebih terkontrol, karena langkah-langkah pembelajaran sudah terpolakan. Dengan demikian pensyarah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan dapat mengelola kegiatan belajar mengajar dengan lebih efisien. Hal ini dapat dibuktikan dengan materi pembelajaran dapat diselesaikan tepat waktu, pensyarah lebih mudah mengontrol pemahaman siswa karena dilakukannya pemenggalan materi dan pengulangan, serta proses pembelajaran yang lebih kondusif dan relatif tidak terganggu karena konsentrasi siswa yang tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung.

Kelebihan model pembelajaran sinektik dibandingkan model pembelajaran yang digunakan pensyarah sebelumnya adalah mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui aktivitas metaforik dalam bentuk analogi-analogi. Untuk itu, agar siswa mampu mengemukakan dan melakukan analogi maka diperlukan kreativiti dari pensyarah untuk mendorong dan merangsang siswa dalam mengajukan analogi. Dengan kreativiti yang dimiliki pensyarah, diharapkan siswa melihat secara aktif dalam setiap langkah pembelajarannya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran sinektik mudah diadopsi oleh pensyarah karena pada waktu mengkomunikasikan materi atau topik baru menggunakan metode ekspositori dan menggunakan media bagan yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan pensyarah.

Dalam model pembelajaran sinektik ini, teknik yang dapat digunakan oleh pensyarah adalah teknik curah pendapat (brainstorming). Teknik ini digunakan untuk mendorong dan merangsang siswa supaya dapat mengemukakan dan mengeluarkan gagasan-gagasannya ketika diminta mengemukakan analogi-analogi. Dalam konteks implementasi model pembelajaran sinektik, teknik curah pendapat ini digunakan setelah guru menginformasikan topik atau materi baru. Dari kelebihan model pembelajaran sinektik ini dapat memperlihatkan bentuk akhir dari model, adapun bentuk akhir model dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap pengembangan rencana pembelajaran

Format rencana pembelajaran digunakan sesuai dengan yang telah dikembangkan. Dalam menggunakan format tersebut, pensyarah harus mengembangkan analisis materi perkuliahan dimana dalam proses pengembangan tersebut diupayakan untuk menginformasikan topik atau materi baru yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan yang tertuang dalam rencana pembelajaran. Setelah Analisis Materi Pelajaran dan rencana pembelajaran dikembangkan, pensyarah mempersiapkan media pembelajaran berupa media bagan. Langkah terakhir dalam proses perencanaan adalah mengembangkan alat evaluasi. Alat evaluasi ini dikembangkan dalam bentuk tes kreativiti berdasarkan materi yang telah disampaikan guru dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Tahap kegiatan belajar mengajar

Tahap kegiatan belajar mengajar ini adalah tahap implementasi, tahapan-tahapan prosedur pembelajaran mengikuti model pembelajaran

sinektik, yakni: 1) input substantif, 2) analogi langsung, membandingkan analogi, dan menjelaskan berbagai perbedaan, 3) analogi personal, 4) eksplorasi, dan 5) memunculkan analogi baru. Adapun bentuk akhir dari model pembelajaran sinektik yang dikembangkan

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan model pembelajaran sinektik dalam mata kuliah Kewirausahaan sebagai upaya meningkatkan kreativiti siswa dapat dilakukan dengan mengadopsi langkah-langkah model pembelajaran sinektik yang sudah ada. Selanjutnya, setelah ditemukan langkah yang sesuai dengan analisis kebutuhan untuk mata kuliah Kewirausahaan, dilakukan pengujian efektivitas model tersebut. Efektifitas dilihat dari bagaimana model tersebut dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar dan diukur berdasarkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang kuliah menggunakan model pembelajaran sinektik. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, model sinektik lebih efektif.

### **Ucapan Terima Kasih**

Upaya untuk mewujudkan model sinektik dalam mata kuliah Pengembangan Budaya Kewirausahaan sebagai upaya meningkatkan kreativiti siswa merupakan pekerjaan yang cukup menantang. Dalam proses perancangan model sinektik ini, Penulis selalu melibatkan berbagai kalangan untuk berdiskusi, antara lain siswa dan staf pengajar jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Atas kontribusi yang mereka berikan tanpa menyebutkan nama satu persatu, Penulis mengucapkan terima kasih.

### **Daftar Pustaka**

- Akker, Jan Van Den. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher
- Gordon, J.J. William. (1980). *Synectics Model*. New York: Longman Publishers.
- Itpin. (2007). Menggandakan Kekuatan Analogi dengan Sinektik. [Online]. Tersedia: <http://www.itpin.com/blog/2007/01/19/menggandakan-kekuatan-analogi-dengan-synectics/> [15 April 2014].
- Joyce, B. dan Weil, M. (2000). *Models of Teaching*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- La Costa, A. (1985). *Developing Mind: A Resource Book for Teaching Thinking*. Virginia: ASCD.
- Munandar, Utami, S.C. (1985). *Mengembangkan bakat dan Kreativiti Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- \_\_\_\_\_. (1988). *Kreativiti Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- \_\_\_\_\_. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativiti Anak Sekolah; Petunjuk bagi para Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

- \_\_\_\_\_. (1999). *Kreativiti dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi dan Bakat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Pengembangan Kreativiti Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rhodes, M. (1961). *An Analysis of Creativity*. Phi Delta Kappan.
- Sukmadinata, N. S. (2002) *Pengendalian Mutu Pendidikan Sekolah Menengah: Konsep, Prinsip dan Instrumen*. Bandung: Kesuma Karya.
- \_\_\_\_\_. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : Kesuma Karya.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2012a). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2012b). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Supardi, I. (1989). *Lingkungan Hidup dan Kelestariannya*. Bandung: Alumni.
- Suparno, Paul. (1996). *Konstruktivisme dan Dampaknya terhadap Pendidikan*. Kompas.
- Supriadi, Dedi. (2001). *Kreativiti, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.